

PERANCANGAN WEBSITE E-TOURISM SEBAGAI MEDIA PROMOSI DIGITAL PARIWISATA DI KECAMATAN PULOSARI MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Hasan Siddiq¹, Sigit Auliana², Mochammad Darip³

^{1,2,3}Ilmu Komputer, Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa

Email: [1hasansiddiq33@gmail.com](mailto:hasansiddiq33@gmail.com)

ABSTRACT

The tourism potential in Pulosari District, Pandeglang Regency, has not been widely recognized due to the limitations of conventional promotional media. This study aims to design and develop an E-Tourism website as a digital promotional medium capable of effectively presenting tourism destination information to the public. The research adopts a software engineering approach with a focus on system design and development. The development method used includes stages such as requirements analysis, system design using UML, implementation, and system testing. Testing was carried out using the black box testing method to ensure that system functions operate according to specifications, as well as usability testing through the distribution of Likert-scale questionnaires to administrators and the public (tourists) as respondents. The testing results show that all system functions operate normally, and the average user satisfaction score is in the "very good" category with a score of 4.3. The website is considered effective in supporting tourism promotion and improving access to information. Future development may focus on adding interactive features such as a reservation system, interactive maps, and integration with social media to enhance user engagement and the overall appeal of the platform.

Keywords: E-Tourism, Sistem Informasi, Promosi, Wisata, Laravel

ABSTRAK

Potensi wisata di Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang, belum sepenuhnya dikenal luas karena keterbatasan media promosi konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan website E-Tourism sebagai media promosi digital yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata secara efektif kepada masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak (software engineering) dengan fokus pada perancangan dan pengembangan. Adapun metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem dengan UML, serta implementasi dan pengujian sistem. Pengujian dilakukan menggunakan metode black box testing untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi, serta usability testing melalui penyebaran kuesioner berbasis skala Likert kepada admin dan masyarakat (wisatawan) sebagai responden. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan normal, dan nilai rata-rata kepuasan pengguna berada pada kategori "sangat baik" dengan skor 4,3. Website ini dinilai efektif dalam membantu promosi wisata dan meningkatkan akses informasi.

Kata Kunci: E-Tourism, Sistem Informasi, Promosi, Wisata, Laravel

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 05-06-2025

Tanggal revisi : 01-07-2025

Tanggal terbit : 17-07-2025

DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15025>

INFOTECH journal by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam mendukung pembangunan ekonomi daerah maupun nasional (Romão, 2020). Di era digital saat ini, promosi pariwisata mengalami pergeseran dari metode konvensional ke ranah digital. Penggunaan media digital seperti website menjadi salah satu sarana efektif dalam menyebarkan informasi, meningkatkan daya tarik destinasi, serta memperluas jangkauan promosi kepada wisatawan potensial secara global (Zeqiri et al., 2025). Namun, belum semua wilayah yang mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk mendukung sektor pariwisata. Salah satu contohnya yaitu pariwisata yang ada di wilayah Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang. Padahal pariwisata yang terdapat di kecamatan ini memiliki potensi wisata alam dan budaya yang cukup beragam, namun belum diimbangi dengan media promosi digital yang memadai. Hingga saat ini, promosi yang dilakukan masih bersifat tradisional dan manual, seperti penggunaan pamflet atau media sosial secara tidak terstruktur, sehingga jangkauan dan efektivitasnya sangat terbatas. Ketiadaan website resmi yang informatif dan menarik menjadi kendala utama dalam penyampaian informasi kepada calon wisatawan maupun masyarakat umum. Hal ini berakibat pada rendahnya tingkat kunjungan wisatawan serta belum optimalnya kontribusi sektor pariwisata terhadap perekonomian lokal (Pandeglang, n.d.).

Upaya pengembangan media promosi digital berbasis website telah banyak dilakukan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Pradipta et al. (2024) mengembangkan aplikasi museum berbasis Android dengan fitur peta dan QR code (Pradipta et al., 2024), sementara Wiyanto et al. (2022) merancang website e-tourism untuk Kabupaten Majalengka yang mencakup fitur destinasi dan paket wisata (Sitanggang et al., 2022). Dan Jatiningrum et al. (2023) membangun aplikasi ekowisata berbasis Android untuk Kabupaten Pringsewu (Jatiningrum et al., 2023). Meski demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada wilayah berskala besar seperti kabupaten atau jenis wisata tertentu, serta mengandalkan platform Android. Belum banyak yang secara khusus mengembangkan sistem e-tourism berbasis website dengan *framework Laravel* untuk promosi wisata pada tingkat kecamatan dengan karakteristik lokal yang khas.

Padahal, di era digital kehadiran sebuah website seperti e-tourism yang profesional dan terintegrasi merupakan suatu kebutuhan. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan website e-tourism yang berfungsi sebagai media promosi digital resmi untuk pariwisata Kecamatan Pulosari. Website ini diharapkan dapat memuat informasi lengkap mengenai destinasi wisata, deskripsi lokasi, galeri foto, peta interaktif, dan informasi kontak yang

mudah diakses oleh pengguna. Dengan desain yang responsif dan navigasi yang intuitif, website ini tidak hanya memberikan pengalaman pengguna yang optimal tetapi juga mendorong peningkatan minat kunjung wisatawan. Selain itu, sistem ini akan menyediakan antarmuka pengelolaan konten (*content management*) yang memudahkan pemerintah daerah atau pelaku wisata dalam memperbarui informasi secara mandiri dan efisien.

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan model *waterfall* yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi sistem menggunakan Laravel, serta pengujian fungsionalitas dan *usability*. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara dengan pihak terkait, serta studi pustaka untuk memahami karakteristik pengguna dan kebutuhan informasi pariwisata lokal. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan menjadi prototipe website yang dapat langsung diimplementasikan sebagai media promosi pariwisata Kecamatan Pulosari.

Dari sisi kontribusi ilmiah, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan sistem e-tourism berbasis *Laravel* yang dirancang khusus untuk runag lingkup secara lokal tingkat kecamatan, yang selama ini masih jarang dijadikan fokus penelitian. Sebagian besar studi sebelumnya hanya berfokus pada tingkat kabupaten atau nasional, tanpa mempertimbangkan kebutuhan unik dan karakteristik lokal. Oleh karena itu, pendekatan penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap literatur di bidang teknologi informasi dan pengembangan sistem promosi pariwisata digital.

Untuk penelitian lebih lanjut, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur lanjutan seperti sistem reservasi online, ulasan pengguna, integrasi media sosial, serta pengembangan aplikasi mobile. Selain itu, integrasi teknologi berbasis data analytics juga berpotensi digunakan untuk memantau dan mengevaluasi efektivitas promosi digital secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek, tetapi juga membuka peluang untuk inovasi lanjutan di masa depan dalam mendukung pariwisata digital lokal berbasis teknologi informasi yang inklusif dan berkelanjutan.

1.2. Tinjauan Pustaka

1) E-Tourism dan Promosi Digital

E-Tourism (*Electronic Tourism*) merupakan penerapan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam sektor pariwisata untuk memfasilitasi promosi, pelayanan, serta pengelolaan destinasi secara daring. Ahmed & Bhuiyan (2022) dalam artikel *Smart Tourism Ecosystem: A New Dimension toward Sustainable Tourism*, menegaskan bahwa e-tourism mengintegrasikan berbagai aktivitas layanan wisata dan interaksi

pelaku usaha dengan wisatawan, serta digunakan sebagai platform digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan manajemen destinasi secara efisien (Bhuiyan et al., 2022). Kementerian Pariwisata juga mendefinisikan e-tourism sebagai media digital yang mempercepat penyebaran informasi wisata secara luas dan efisien, sekaligus memperluas jangkauan promosi hingga ke skala global (Nanda et al., 2023). Pemanfaatan e-tourism menjadi penting khususnya bagi daerah yang belum memiliki media promosi digital terintegrasi, seperti halnya Kecamatan Pulosari.

2) Pariwisata Daerah dan Kebutuhan Digitalisasi.

Pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi, edukasi, atau spiritual, dan memiliki kontribusi signifikan terhadap pembangunan ekonomi lokal (Huruta et al., 2024). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 mendefinisikan pariwisata sebagai segala macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas dan layanan dari masyarakat, pemerintah, maupun pelaku usaha (Dewi et al., 2023). Dalam runag lingkup daerah, digitalisasi pariwisata diperlukan agar potensi wisata dapat dikenalkan lebih luas kepada wisatawan potensial. Strategi promosi berbasis digital, khususnya melalui website yang representatif, mampu meningkatkan daya tarik destinasi dan membantu pengelolaan informasi yang lebih efisien.

3) Framework Laravel dalam Pengembangan Web

Laravel merupakan salah satu *framework open-source* berbasis PHP yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi web modern. Laravel mengadopsi arsitektur *Model-View-Controller* (MVC), yang memisahkan logika program dari tampilan antarmuka, sehingga memudahkan proses pengembangan, pemeliharaan, dan pengelolaan konten. Keunggulan Laravel terletak pada dokumentasi yang lengkap, keamanan yang baik, serta dukungan ekosistem yang kuat (Darip & Hamdan, 2024a). Oleh karena itu, Laravel dipilih sebagai framework utama dalam pengembangan website e-tourism di Kecamatan Pulosari.

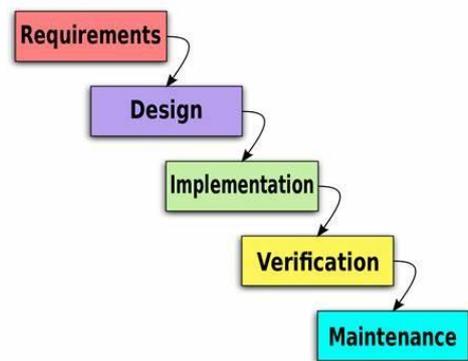
1.3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) dengan fokus pada perancangan dan pengembangan *website e-Tourism* sebagai media promosi digital pariwisata di Kecamatan Pulosari. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan metode *Waterfall* (Masyhuri & Darip, 2025), yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis mulai dari analisis hingga pengujian perangkat lunak.

a. Metode Pengembangan Sistem.

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Waterfall Model* (Yansyah et al., 2025), yang meliputi empat tahapan utama sebagai berikut:

- a). Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*). Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem melalui pengumpulan data dari lapangan dan pemangku kepentingan (stakeholder), seperti Dinas Pariwisata, pengelola wisata lokal, dan masyarakat sekitar.
- b). Perancangan Sistem (*System Design*) Perancangan dilakukan terhadap struktur sistem, termasuk perancangan antarmuka pengguna (UI), arsitektur sistem, serta database yang digunakan. Tools yang digunakan pada tahap ini meliputi flowchart, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan desain tampilan.
- c). Implementasi (*Implementation*) Pada tahap ini, sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel berbasis PHP dengan database MySQL. Website dibangun menggunakan pendekatan MVC (*Model-View-Controller*) untuk menjaga modularitas dan skalabilitas aplikasi.
- d). Pengujian (*Testing*) Pengujian dilakukan untuk memastikan seluruh fitur website berjalan sesuai spesifikasi. Metode yang digunakan adalah:
 - 1) *Black Box Testing* untuk menguji fungsi-fungsi sistem tanpa melihat kode program (Darip & Hamdan, 2024b).
 - 2) Pengujian *Usability* (Kegunaan) menggunakan kuisisioner kepada calon pengguna untuk menilai kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan tampilan antarmuka sistem (Darip & Auliana, 2024).



Gambar 1. Metode Waterfall

- b. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data Dalam rangka mendukung tahapan analisis kebutuhan, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:
 - a) Observasi Lapangan Mengamati kondisi eksisting media promosi pariwisata di Kecamatan Pulosari secara langsung untuk mengidentifikasi

- kekurangan dan peluang pengembangan digital.
- b) Wawancara Terstruktur
Dilakukan dengan narasumber seperti petugas dari Dinas Pariwisata, pengelola objek wisata, dan tokoh masyarakat setempat untuk memahami kebutuhan dan harapan terhadap sistem informasi pariwisata yang akan dibangun.
 - c) Studi Pustaka
Mengkaji literatur, jurnal, dan dokumen relevan yang membahas tentang *e-tourism*, pengembangan sistem informasi, *Laravel framework*, serta desain website pariwisata. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan kebutuhan sistem yang tepat sasaran (Sapaatullah & Darip, 2025). Selanjutnya, hasil pengujian sistem dianalisis untuk mengukur tingkat keberhasilan sistem dalam memenuhi tujuan fungsional dan *usability*.

2. PEMBAHASAN

2.1. Analisis Sistem

Untuk memahami secara menyeluruh kondisi sistem informasi pariwisata yang ada saat ini, serta tantangan dan solusi yang dibutuhkan, dilakukan analisis terhadap berbagai aspek penting yang berkaitan dengan promosi, pengelolaan data, dan teknologi yang digunakan. Tabel 1 berikut ini menyajikan ringkasan dari kondisi sistem yang berjalan saat ini, permasalahan yang dihadapi, serta kebutuhan sistem.

Tabel 1. Analisis sistem, permasalahan dan kebutuhan

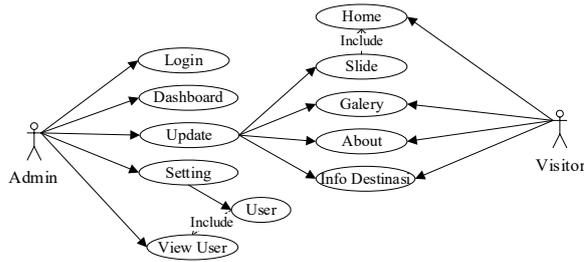
Aspek	Kondisi Saat Ini	Permasalahan	Kebutuhan
Promosi Wisata	Mengandalkan selebaran, spanduk, dan promosi lisan	Tidak menjangkau luas; kurang menarik generasi digital	Website sebagai media promosi modern dan interaktif
Penyebaran Informasi	Informasi tersebar, tidak terpusat, dan terbatas	Wisatawan sulit mendapatkan info lengkap dan akurat	Platform digital terpusat yang menyediakan informasi lokasi, fasilitas, dan dokumentasi

Aspek	Kondisi Saat Ini	Permasalahan	Kebutuhan
Pengelolaan Data	Masih dilakukan manual; tidak terstruktur	Sulit dikelola dan diperbarui; rawan kehilangan data	Sistem database dan dashboard admin untuk input dan manajemen data
Pemutakhiran Konten	Tidak ada CMS; perubahan konten sulit dilakukan	Informasi menjadi tidak relevan atau usang	Sistem backend untuk admin mengelola konten secara dinamis
Visualisasi & Daya Tarik	Minim dokumentasi digital (foto, video, artikel)	Kurang menarik perhatian wisatawan online	Galeri foto, artikel, dan peta lokasi yang terintegrasi
Pengguna Sistem	Belum ada sistem pengguna	Tidak ada interaksi antara pengelola dan pengguna	Aksesibilitas informasi bagi pengunjung; hak akses admin untuk kelola konten
Teknologi yang Dibutuhkan	Belum tersedia	Tidak ada platform digital yang berjalan	Laravel 9+, PHP 8.x, MySQL, XAMPP, laptop/PC spesifikasi menengah

2.2. Perancangan Sistem

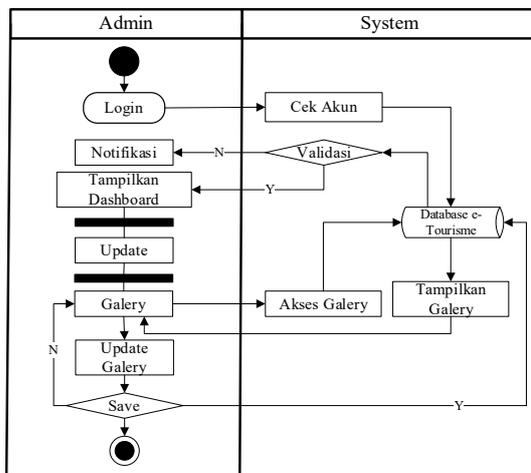
Website E-Tourism ini dirancang untuk memberikan akses informasi wisata secara digital dan terstruktur. Pengguna sistem terdiri dari dua aktor utama, yaitu admin dan wisatawan (*visitor*). Admin bertugas mengelola konten seperti data destinasi, galeri, dan artikel (info). Wisatawan dapat melihat informasi wisata, dan menjelajahi galeri. Perancangan sistem ini digambarkan melalui *use case diagram* yang menjelaskan hubungan antara

aktor dan fungsionalitas sistem (Setya et al., 2024) seperti gambar 1 di bawah ini:



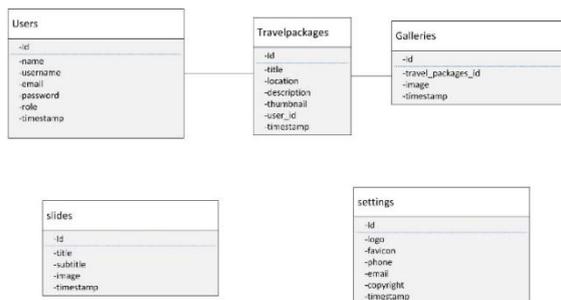
Gambar 2. Use case diagram

Activity Diagram merupakan representasi visual yang menunjukkan alur atau aktivitas dalam sebuah sistem perangkat lunak (Darip & Permana, 2024). Gambar 2 di bawah ini merupakan salah satu diagram activity untuk bagian galery.



Gambar 3. Activity diagram pembaharuan galery

Class Diagram merupakan representasi struktur kelas-kelas utama dalam sistem website E-Tourism. Diagram ini memodelkan entitas penting seperti pengguna, data wisata, galeri, pengaturan sistem, dan konten slide. Setiap kelas berisi atribut yang mencerminkan struktur data pada basis data dan dirancang agar saling terhubung sesuai kebutuhan fungsional sistem. Relasi antar kelas ditampilkan melalui garis asosiasi, yang menggambarkan hubungan logis antar komponen. Diagram ini dapat diilustrasi seperti gambar 3 di bawah ini.



Gambar 4. Class diagram

2.3. Pengujian Sistem

1. Pengujian Black Box Testing

Pengujian *black box* dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi utama sistem tanpa mengetahui struktur internal kode. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap fitur dalam sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi fungsional. Metode pengujian ini hanya fokus pada input dan output sistem.

Tabel 2. Hasil pengujian blackbox

No	Fitur yang diuji	Skenario uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Login	Admin memasukkan username dan password yang valid	Admin berhasil masuk ke dashboard	Sesuai
2	Kelola Destinasi Wisata	Admin menambahkan data wisata baru	Data wisata tampil di halaman wisata	Sesuai
3	Kelola Galeri	Admin mengunggah gambar destinasi	Gambar muncul di halaman galeri	Sesuai
4	Kelola Informasi	Admin menambahkan artikel promosi wisata	Artikel tampil di halaman info	Sesuai
5	Home (User)	Visitor mengakses halaman utama	Halaman utama tampil dengan informasi wisata	Sesuai
6	Akses Destinasi Wisata (user)	Visitor mengklik salah satu destinasi wisata	Informasi detail destinasi tampil	Sesuai
7	Akses Galeri (user)	Visitor membuka galeri foto	Gambar-gambar destinasi tampil	Sesuai
8	Akses Halaman About	Wisatawan membuka halaman About	Informasi umum tentang website tampil	Sesuai

2. Pengujian Usability (Kegunaan)

Pengujian *usability* bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan *website E-Tourism*. Pengujian dilakukan melalui kuisioner yang disebarakan kepada dua kelompok pengguna, yaitu admin dari pegawai kecamatan sebanyak 10 responden sebagai pengelola website, dan 30 responden wisatawan/masyarakat umum sebagai pengguna umum. Penilaian menggunakan *Skala Likert* dengan rentang 1-5.

Tabel 3. Hasil pengujian usability admin

No	Pernyataan	Rata2 Skor
1	Antarmuka website mudah dipahami dan digunakan	4.6
2	Menu dan navigasi pada dashboard mudah diakses	4.7
3	Fitur pengelolaan konten (wisata, galeri, artikel) mudah digunakan	4.5
4	Waktu respon sistem cepat saat melakukan pengelolaan data	4.3
5	Informasi yang ditampilkan sistem membantu dalam promosi pariwisata	4.3

Tabel 3. Hasil pengujian usability user

No	Pernyataan	Rata2 Skor
1	Informasi wisata pada website mudah ditemukan dan dipahami	4.4
2	Desain website menarik dan mendukung kenyamanan akses	4.5
3	Gambar destinasi wisata yang ditampilkan relevan dan informatif	4.6
4	Website mudah diakses dari berbagai perangkat (HP, Laptop, PC)	4.7
5	Website membantu saya mengetahui objek wisata yang ada di Kecamatan Pulosari	4.8

Berdasarkan hasil *Black Box Testing*, seluruh fitur utama pada *website E-Tourism* Kecamatan Pulosari telah berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dinyatakan lulus uji fungsionalitas. Sementara itu, hasil pengujian

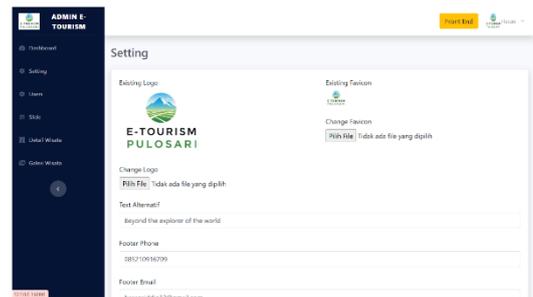
usability melalui kuisioner menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi, dengan rata-rata skor di atas 4 pada *skala Likert*. Hal ini mengindikasikan bahwa website mudah digunakan, informatif, dan efektif sebagai media promosi digital baik bagi pengelola (admin) maupun masyarakat (wisatawan).

3. TAMPILAN INTERFACE (APLIKASI)

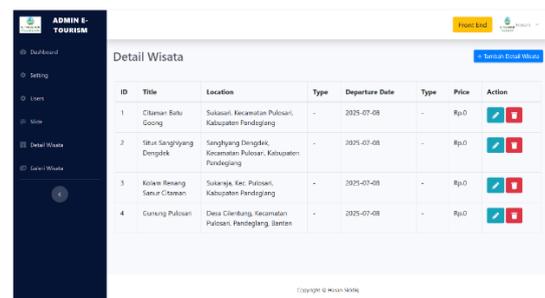
Antarmuka sistem pada website E-Tourism ini dirancang dengan memperhatikan prinsip user-friendly dan kemudahan akses, baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Desain tampilan disesuaikan dengan kebutuhan dua jenis pengguna utama, yaitu admin dan wisatawan (visitor), untuk mendukung interaksi mereka secara optimal dalam mengakses dan mengelola informasi pariwisata di Kecamatan Pulosari.

a. Tampilan Web untuk Admin

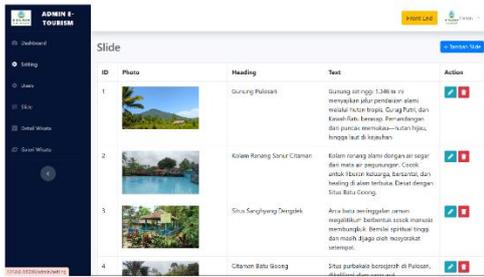
Admin dapat mengakses system setelah login terlebih dahulu sesuai akun yang terdaftar, dan akan diarahkan ke dashboard utama. Di dalam dashboard tersebut, terdapat sejumlah menu utama yang memungkinkan admin untuk melakukan beberapa aksi diantaranya: menambahkan informasi destinasi wisata (gambar 5), memperbarui data destinasi (Gambar 6), mengelola detail informasi dari masing-masing destinasi (Gambar 7), melakukan pembaruan pada galeri pariwisata seperti penambahan atau penghapusan foto (Gambar 8). Tampilan untuk admin dirancang dengan navigasi yang jelas dan struktur yang logis, agar proses pengelolaan konten dapat dilakukan secara efisien dan terorganisir.



Gambar 5. Menu tambah destinasi wisata



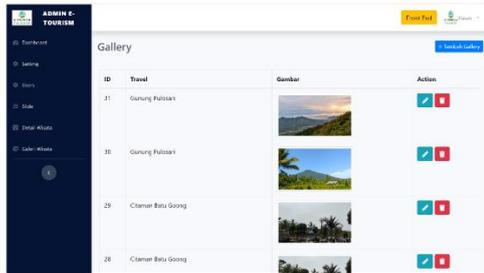
Gambar 6. Tampilan update destinasi wisata



Gambar 7. Menu update detail destinasi wisata

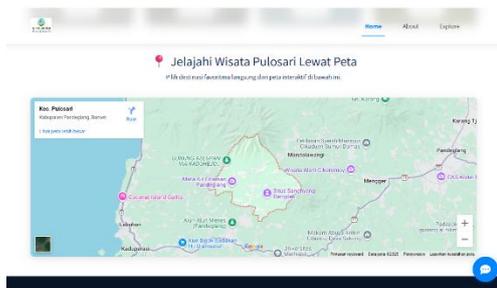


Gambar 11. Tampilan menu detail destinasi wisata

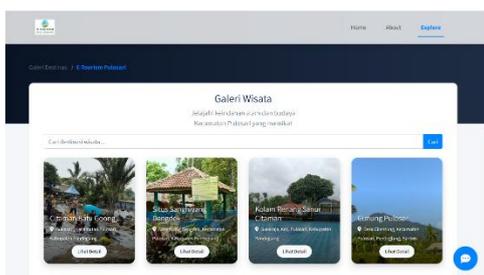


Gambar 8. Menu update galeri

b. Tampilan web untuk Wistawan (Visitor)
Wisatawan atau pengunjung website juga dapat mengakses sistem dan langsung mengarahkan ke beranda pengunjung (gambar 9). Dalam antarmuka pengguna (UI) ini, wisatawan dapat melihat dan mengeksplorasi informasi destinasi wisata (Gambar 10), menjelajahi galeri foto dari lokasi wisata (Gambar 11). Tampilan untuk pengunjung dirancang secara responsif agar dapat digunakan dengan nyaman di berbagai perangkat, khususnya smartphone. Struktur tampilan dibuat sederhana untuk memudahkan pengunjung menavigasi dan mengakses informasi tanpa hambatan.



Gambar 9. Tampilan menu home wisatawan



Gambar 10. Tampilan menu destinasi wisata

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa website *E-Tourism* yang dirancang dan dikembangkan sebagai media promosi digital untuk Kecamatan Pulosari berhasil memenuhi tujuan utama penelitian, yaitu menyediakan sarana informasi pariwisata yang modern, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat serta pemerintah setempat. Hasil pengujian *black box* menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik tanpa kesalahan (*error*), sementara pengujian *usability* melalui kuisioner kepada admin dan masyarakat (wisatawan) memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,3 pada *skala Likert*, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Dengan demikian, sistem ini layak digunakan sebagai solusi digital untuk mendukung promosi dan pengenalan potensi wisata di wilayah Kecamatan Pulosari.

PUSTAKA

Bhuiyan, K. H., Jahan, I., Zayed, N. M., Islam, K. M. A., Suyaiya, S., Tkachenko, O., & Nitsenko, V. (2022). Smart Tourism Ecosystem: A New Dimension toward Sustainable Value Co-Creation. *Sustainability*, 14(22), Article 22. <https://doi.org/10.3390/su142215043>

Darip, M., & Auliana, S. (2024). Optimalisasi Penjualan Dengan Aplikasi Web Berbasis Codeigniter Pada Toko Kelontong. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, 15(2), 232–244. <https://doi.org/10.51903/jtikp.v15i2.860>

Darip, M., & Hamdan. (2024a). Pengembangan Sistem Administrasi Penilaian Siswa Berbasis Framework Laravel Di SD Negeri Pegandikan I Kabupaten Serang. *INFOTECH Journal*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/infotech.v10i1.9433>

Darip, M., & Hamdan, H. (2024b). Information System Dokumen Perancangan Perangkat Lunak Pelayanan Laboratorium UPTD Dinas Lingkungan Hidup Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.2.1701>

Darip, M., & Permana, B. R. S. (2024). Analysis and Design of a Sales Application System for Micro-Scale Grocery Stalls. *Journal of Advances in*

- Information and Industrial Technology*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v6i1.536>
- Dewi, A. A. S. L., Rahayu, M. I. F., & Wibisana, A. A. N. A. (2023). Green Tourism in Sustainable Tourism Development in Bali Based on Local Wisdom. *Jurnal Dinamika Hukum*, 23(1), 112–130. <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2023.23.1.3489>
- Huruta, A. D., Sasongko, G., Wahyudi, Y., Saptuti Sri Kawuryan, I., & Yirong Lu, C. (2024). Sustainability and community-based tourism nexus: A mediation role of consumer satisfaction. *Cogent Business & Management*, 11(1), 2421418. <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2421418>
- Jatiningrum, C., Marantika, A., Taufik, E. R., & Rengganis, M. (2023). Membangun Aplikasi E-Tourism Ekowisata Berbasis Android di Kabupaten Pringsewu. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32877/nr.v2i2.750>
- Masyhuri, M., & Darip, D. (2025). Analisis Dan Desain Aplikasi Perpustakaan Untuk Transformasi Pembelajaran Di SMK Malnu Menes. *BETRIK*, 16(01), 11–24. <https://doi.org/10.36050/ag0s0c52>
- Nanda, W. D., Widianingsih, I., & Miftah, A. Z. (2023). The Linkage of Digital Transformation and Tourism Development Policies in Indonesia from 1879–2022: Trends and Implications for the Future. *Sustainability*, 15(13), Article 13. <https://doi.org/10.3390/su151310201>
- Pandeglang, B. P. S. K. (n.d.). *Jumlah Wisatawan Menurut Bulan—Tabel Statistik*. Retrieved July 6, 2025, from <https://pandeglangkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/NTIjMg==/jumlah-wisatawan-menurut-bulan.html>
- Pradipta, I. M., Sudiarmika, I. P. G. A., & Dewi, K. H. S. (2024). Pengembangan Aplikasi E-Tourism Pada Museum Berbasis Android Studi Kasus Museum Subak Tabanan. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 17(2), 646–656. <https://doi.org/10.51903/elkom.v17i2.2265>
- Romão, J. (2020). Tourism, smart specialisation, growth, and resilience. *Annals of Tourism Research*, 84, 102995. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102995>
- Sapaatullah, A., & Darip, M. (2025). Pengamanan Dokumen Digital Berbasis Web dengan Algoritma AES-128 di Lembaga Pendidikan TK. *BETRIK*, 16(01), 37–51. <https://doi.org/10.36050/fjb35559>
- Setya, B. R., Darip, M., & Sayyidah, A. A. (2024). Perancangan Aplikasi Pengajuan Cuti Berbasis Android Di Rumah Sakit Umum Ibunda Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8444>
- Sitanggang, A. S., Yusuf, D. S., Aridho, M. A., Wijaya, P. S., S. R. T. B., & Nurhidayat, Y. (2022). Penggunaan E-Tourism Sebagai Strategi Mempromosikan Pariwisata di Majalengka: E-tourism. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 4(2), 52–60. <https://doi.org/10.37253/altasia.v4i2.6782>
- Yansyah, M., Darip, M., & Sapaatullah, A. (2025). Transformasi Digital Penerimaan Siswa Baru di SDN Ragas I Berbasis Framework Laravel. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 6(02), Article 02. <https://doi.org/10.30998/jrami.v6i02.11176>
- Zeqiri, A., Ben Youssef, A., & Maherzi Zahar, T. (2025). The Role of Digital Tourism Platforms in Advancing Sustainable Development Goals in the Industry 4.0 Era. *Sustainability*, 17(8), Article 8. <https://doi.org/10.3390/su17083482>